

Tous à la ferme

1. Présentation du jeu

Ce jeu de tuiles est édité par « Sweet November » et de la collection « Ballon bleu ». Accessible aux enfants à partir de 4 ans, il se joue entre 2 à 4 joueurs. La boîte contient 45 petites tuiles carrées « animal », 4 grandes tuiles carrées « ferme », 4 grandes tuiles rectangulaires « animaux à la queue leu leu » et 1 règle de jeu.

2. Objectifs du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à faire rentrer dans sa ferme les 9 animaux. Pour cela, il faut se référer à l'ordre illustré sur la grande tuile rectangulaire, c'est-à-dire du plus petit au plus grand en terminant par « Néo », le chien de berger.

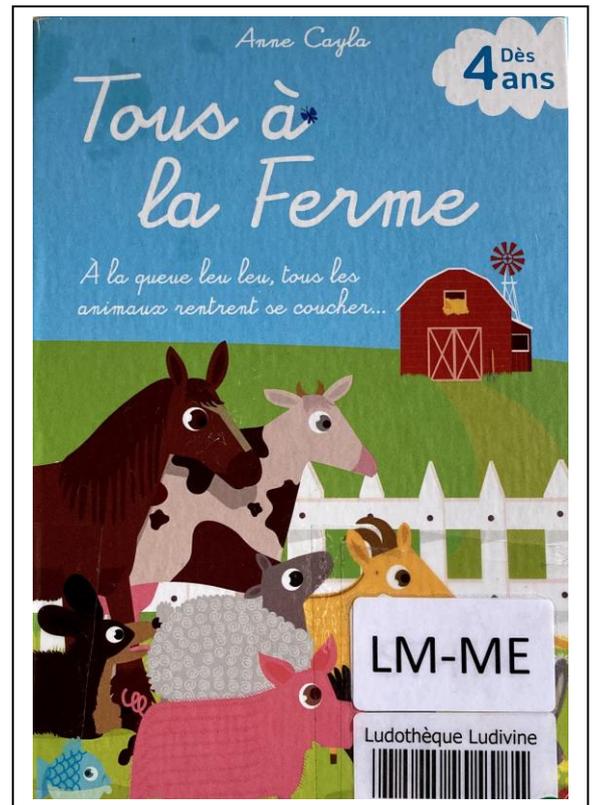
3. Explication de la règle

Avant de débiter, chacun choisit la tuile correspondant à la couleur de sa ferme. Les tuiles « animal » doivent être mélangées puis retournées face cachées sur la table. La partie débute par l'enfant le plus âgé puis, suit le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur retourne une carte « animal » face visible afin qu'elle soit à la vue de tous. Si celle-ci correspond à l'animal pouvant entrer dans sa ferme, il la récupère et peut rejouer. Dans le cas contraire, ils la retournent face cachée sur la table.

Une fois que les animaux sont entrés dans la ferme, le joueur doit trouver l'unique carte sur laquelle se trouve le chien « Néo », dernier animal à devoir y rentrer.

Dès lors, chacun doit se souvenir de l'endroit où se situent les animaux qu'il cherche ainsi que de l'ordre dans lequel ils doivent entrer dans la ferme.



4. Compétences sollicitées

- La sériation : les enfants doivent faire rentrer dans la ferme les animaux selon un ordre croissant, du plus petit au plus grand.
- La stimulation de la mémoire : ils doivent se rappeler des cartes que les joueurs retournent (reconnaissance visuelle)

5. Remarques personnelles

- Les règles du jeu sont très compréhensibles.
- Le jeu s'adapte pour les plus jeunes car les grandes tuiles rectangulaires « animaux à la queue leu leu » ont une face avec uniquement 5 animaux à retrouver.
- Permet d'apprendre tout en s'amusant !

QUE CONTIENT LA BOITE ?



La carte modèle indique l'ordre dans lequel les animaux doivent être rentrés à la ferme.

Déroulement du jeu :
Le joueur le plus âgé est désigné comme étant le premier joueur.
Le jeu se joue ensuite dans l'ordre des signaux d'une montre.
À son tour, le joueur retourne une carte face visible, à la vue de tous.

Si la carte « animal » convient, le joueur la pose à côté de sa ferme et rejoint.
(Les animaux doivent rentrer les uns après les autres, dans l'ordre indiqué par la carte modèle des « 9 animaux à la queue les uns »).

Si la carte « animal » ne convient pas, le joueur la repose face cachée et son tour est terminé.

Exemples :

- La carte retournée par Adèle est une poule. Elle a déjà rentré le lapin et le canard, elle peut donc rentrer la poule.
- Et elle rejoint immédiatement. La nouvelle carte retournée par Adèle est encore une poule. Elle a déjà rentré une poule, elle ne peut pas rentrer une deuxième poule. Elle repose la carte « poule » face cachée. Son tour est terminé.
- La carte retournée par Ziti est un canard. Elle n'a pas encore rentré le lapin, elle ne peut donc pas rentrer le canard. Elle repose la carte « canard » face cachée. Son tour est terminé.
- La carte retournée par Hector est le chien de garde Néo. Il a déjà rentré le lapin, le canard, la poule, le chèvre, le mouton, le cochon, la vache et le cheval. Hector peut donc rentrer le chien de garde Néo.